

Time's up !

- objectif : rebrassage du vocabulaire d'une séance ou d'une thématique ou d'un semestre, sous la forme d'un jeu
- le choix du jeu pour maintenir l'envie des apprenants à réviser du vocabulaire
- par groupe de 4 ou de 6
- en TD ou en TP, en 1^{ère} ou 2^{ème} année

I. Version « jeu du chapeau »

Chaque étudiant crée 3 cartes avec les mots de son choix, en lien avec les thématiques abordées (de la séance ou du semestre).

Avantage : en créant les cartes avec lesquelles ils joueront, les étudiants sont acteurs du jeu, du début à la fin.

Inconvénient : cela peut très vite être chronophage

II. Version « cartes préparées par l'enseignant »

L'enseignant prépare une cinquantaine de cartes correspondant au vocabulaire vu au cours du semestre.

Avantage : phase de préparation plus rapide qu'avec la version précédente

Inconvénient : les étudiants ne sont pas acteurs dans la création du jeu

Solution alternative : à chaque fin de thématique, identifier avec les étudiants 5 mots résumant le sujet, les conserver et préparer les cartes en avance, mais qui correspondent aux propositions faites par les étudiants

III. Règles du jeu¹

Une partie se déroule en 3 manches et 2 équipes s'affrontent. Chacune doit deviner le plus de mots possibles écrits sur les cartes du jeu ; la prononciation doit être correcte pour gagner le point. Dans le jeu initial, il est dit de jouer avec 40 cartes, mais voir la section « conseils » ci-dessous. Les mêmes cartes seront utilisées lors des 3 manches.

¹ <https://www.regles-de-jeux.com/regle-du-times-up/>

A chaque fois, un joueur par équipe tente de faire deviner à ses coéquipiers le plus de mots en fonction d'un temps limité. Un joueur de l'équipe opposée vérifie les indices donnés et la réponse émise pour valider ou non le point gagné.

Pour gagner une partie, il suffit de compter le nombre de points remportés par équipe pour chaque manche.

Manche 1 :

- joueur 1 de l'équipe 1
- le joueur faisant deviner peut parler autant qu'il le souhaite pendant le temps donné
- interdit d'écarter une carte difficile
- à la fin du temps donné, joueur 1 de l'équipe 2 puis joueur 2 de l'équipe 1 puis joueur 2 de l'équipe 2 etc... jusqu'à ce que toutes les cartes soient trouvées

Manche 2 :

- avec les mêmes cartes que la manche 1
- joueur 1 de l'équipe 1
- le joueur faisant deviner ne peut dire qu'un seul mot
- possibilité d'écarter une carte difficile
- à la fin du temps donné, joueur 1 de l'équipe 2 puis joueur 2 de l'équipe 1 puis joueur 2 de l'équipe 2 etc... jusqu'à ce que toutes les cartes soient trouvées

⇒ cette manche peut paraître difficile mais tous les joueurs jouent avec les mêmes cartes que la manche précédente ; il faut donc essayer de mémoriser les cartes lors de la première manche !

Manche 3 :

- avec les mêmes cartes que les manches 1 et 2
- joueur 1 de l'équipe 1
- le joueur faisant deviner ne peut rien dire : il a uniquement le droit de mimer, montrer des objets
- possibilité d'écarter une carte difficile
- à la fin du temps donné, joueur 1 de l'équipe 2 puis joueur 2 de l'équipe 1 puis joueur 2 de l'équipe 2 etc... jusqu'à ce que toutes les cartes soient trouvées

IV. Conseils

- ne pas jouer avec plus de 30 cartes car sinon cela devient très long et les étudiants décrochent facilement
- 45 secondes à 1 minute par étudiant => timer à prévoir
- la disposition en cercle, en alternant un joueur de chaque équipe, est importante pour faciliter la phase de contrôle
- importante d'une prononciation correcte du mot pour gagner le point
- ne pas négliger la 3^{ème} manche (mimes) : la moins utile pour pratiquer l'anglais mais la plus appréciée par les étudiants
- plastifier les cartes pour une réutilisation d'année en année

V. Listes des mots possibles [Informatique]**1. Semestre 2**

- | | | |
|---------------------------------|---------------------------|------------------------|
| • an Indie Game | • Steve Jobs | • a web developer |
| • an addiction | • Bill Gates | • a letter |
| • a trend | • C++ | • a stamp |
| • a che (V) | • Ø laziness | • a snail |
| • a trigger | • a deadline | • en envelope |
| • Super Meat Boy
(videogame) | • a website | • a smiley |
| • Information and
Technology | • a social network | • an email |
| • Computing
Science | • the Internet | • a meeting |
| • an infographic | • WIFI | • a conference
room |
| • the brain | • navigate (V) | • a smartphone |
| • a Swiss Army
Knife | • a spider | • a voicemail |
| • a programmer | • a home page | • a dialogue |
| • a mermaid | • a h yperlink | • a phone call |
| | • a blog | • an agenda |
| | • a search e ngine | • business |
| | • a client | |

2. Semestre 4

- | | | |
|---------------------------------|---------------------------|---------------------|
| • a pitfall | • an egame | • an internship |
| • a graph | • an esport | • a task |
| • a pie chart | • a videogame | • a geek |
| • dot (.) | • a social network | • a nerd |
| • _ underscore _ | • LinkedIn | • a bookworm |
| • Information and
Technology | • Facebook | • a t-shirt |
| • Computing
Science | • green computing | • a d iagram |
| • three tenths
(3/10) | • electronic
rubbish | • an i diom |
| • a project
manager | • ecology | • a warehouse |
| • a slide | • sleep mode | • Amazon |
| • a horizontal line | • a printer
cartridge | • Apple |
| • nervousness | • planned
obsolescence | • a shift |
| • conclude | • a drawback | • safety conditions |
| | • a flat screen | • CEO |